

Capture Book of

KING'S FIELD



019 STORY KING'S FIELD I

深い森に四方を囲まれた、ヴァーダイト(Verdite)と呼ばれる小さな国があった。

遥か昔に戦いがあり、多くの民が倒れそして傷ついたとき、ヴァーダイトを救った者がいた。それが人であったのか、妖精や魔物の類だったのかは、すでに森に漂う霧の中に消えてしまっている。それを「森の竜」と呼び、神殿を築いた者たちだけが

94

16,DECEMBER,94 ON SALE

いつの日か、森の竜と呼ばれるものが魔導器を携え帰ってくる。

言い伝え、崇拝してきた。だが、今ではその伝説だけが取り残され、神殿は王家の墓所に姿を変え静まり返っている。

「いつの日か、森の竜と呼ばれるものが魔導器を携え帰ってくる。」と伝説は伝えている。しかし、今はまだ神殿奥深く眠っているのだと。

あるとき、神殿を訪れた者と一族が、その魔力ゆえに王として国を治め、神殿に王家の墓所を作り始めた。墓所を広げ続けるその影で、王もまた魔導器を探しているのかもしれない。あるいはそのためにこそ、この地をおとずれたのだろう。

ジャン・アルフレッド・フォレスターはこの国の護衛隊長ハウザーの長男として生まれた。剣に興味を持ち修行を始めた彼は父をも凌ぐ素質があると評判になる。父を越えることを目標としたジャンは、隣国の父の友人に師事することにし、故郷を旅立った。そして剣の修行に励んでいたジャンは、ある日故郷に関するこんな噂を耳にした。

「王は兵を送って魔導器を探していたが、何度探しても見つけられず、そのうち送った兵が帰ってこなくなったという。そこで部隊を送って調べたところ、どうやら墓所内に魔物が現れ兵を襲っているらしい。王は護衛隊長に命じ、大部隊による墓所の制圧をはかったが、ほぼ全滅の大被害を被ってしまった。そこで、魔物退治に賞金を掛けることを自国・近隣諸国へ通達し、傭兵を募集しているということだ。」

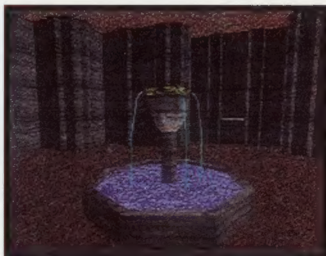
父の身を案じたジャンは国へ戻った。そこで聞いた話は、「フォレスター隊長は、作戦を指揮した後に一度帰還したが、部下を救うために再度墓所へ降りて行った」というものだった。

ジャンは、父を探しに傭兵として墓所へ入る決心をした。



戦闘の手引き

ジャンの冒険は墓所の第１層から始まるが、この墓所には恐ろしい魔物達が多数徘徊している。ここで生き延びるためには、この魔物達と戦っていかなくてはならない。それにはダメージを受けずに、こちらから攻撃を仕掛ける方法を身につけることが大切である。例えば、敵を正面に見て回転しながら平行移動をし、横や後ろに回り込み死角から攻撃するようにする。できるだけ自分がダメージを受けない位置に移動し、思い切って魔物に切りかかろう。



回復の泉

かつてこの泉には体力と魔力を回復する水が溢れていた。しかし、何者かの手により竜の神殿から杯が持ち出されて以来、泉の水は涸れ果てたままになっているという。墓所内に竜の伝説について調べていた学者がいるらしいので、見つけ出して情報を手に入れよう。案外、彼が竜の杯を持っているかもしれない。
竜の杯を手に入れたら神殿に納めて、泉を復活させよう。

I



墓地教会

ここでは司祭が大切な金の十字架を盗まれて困っているので、代わりに探し出して教会に戻してあげよう。司祭からお礼として死者の鍵をもらうことができる。
ダンジョンの奥に盗品を扱う店があるので、ここの商人ギルと話をしてみるといい。金の十字架についても何か知っているはずである。

また、死者の鍵で開く扉の奥の部屋に矢のトラップを解除するスイッチがあるので、矢を止めたらさらに地下へと冒険を進めよう。



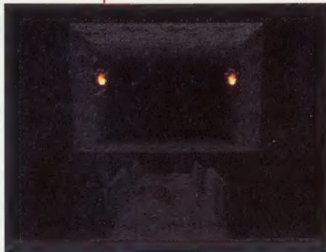


地下牢

地下牢の鍵は牢の番人が持っていたが、番人がヘッドイーターに飲み込まれてしまってからは、見た者はいない。多分鍵はまだヘッドイーターの体内に残っているので、ヘッドイーターを倒して手に入れよう。
地下牢の中に入ると妖精がジャンを待っている。
話をすると便利なアイテムが手に入るので、その後の冒険に役立てよう。







詩人

地下２層では墓所での無惨な光景と、自らの怪我で視力を失った詩人が身動きを取れずに困っている。竜王草の実があれば、再び日の光を取り戻すことができるらしいので、彼の竪琴と交換してあげよう。この竪琴を奏でると、今まで行けなかったところへも導いてくれるという。



賢者

長い日々を費やして、真理のみを探求している賢者がいる。彼は昔、伝説の魔導師と肩を並べるほどの魔法使いだったといわれ、特に水の属性の魔法に長けているらしい。
彼が追い求める真理の手がかりになるともいえる、真理の鏡を見つけだし、交換に魔法を教えてもらおう。
真理の鏡は他にもあるといわれているので、再び手に入れることも可能である。

I



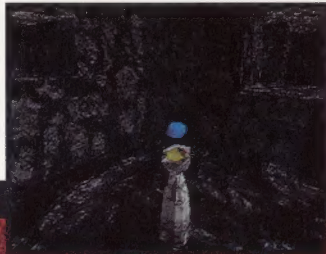


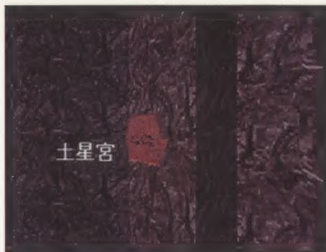
ランドルフ8世

ヴァーダイト国の前々王であったランドルフ8世は、王に即位した後に病気で急死したといわれている。彼は王位継承の問題で前王との確執が絶えることがなかった。それ故、前王による暗殺だという噂が絶えなかったという。墓所が魔の力で満たされたためランドルフ8世は魔物として復活したが、何者かの力によって3層に封印されているらしい。兵や民を大切にしていたランドルフ8世は、自分に変わって彼らを救って欲しいと、火の属性の魔法を授けてくれる。
また、墓前室も解放してくれるので、ここでは新しい武器や装備を手に入れよう。

祈りの塔

司教が造ったという祈りの塔は、今は封印されて入ることができなくなっている。これは司教が地下からあふれる魔物をおさえるために、水・火・土・風の4つの属性による封印を施したからだといわれている。この封印を解くには、各属性の封印石を対になる柱にはめ込まなくてはいけない。水と土の封印石は地下2層に、火と風の封印石は地下3層にそれぞれちらばっているので、すべて見つけ出そう。
祈りの塔の中では傷ついた体を癒すことができるという。その先に待ちかまえる魔導師のダンジョンにそなえ、回復をしておくといいだろう。







土星宮

魔導師のダンジョンとも呼ばれている地下４層は、前王の側近であったブラックナイトとダークウィザードが、生きながらにして前王の墓である地下５層の前につくった、自らの墓場である。また、この層には土星宮という長い通路がある。この中に入るには、１箇所だけ鍵の掛かっていない扉があるので、見つけてそこから入ろう。その扉は４層内のちょうど東北部にあるので、途中で魔導師の地図を手に入れて確認しながら進むといい。土星宮の中では最後の鍵と新しい防具を入手することができる。



ハウザー・フォレスター

主人公ジャンの父親であるハウザー・フォレスターは、王直属の護衛隊長として大部隊を率い墓所制圧に望んだ後一度帰還したが、部下を救うために再度墓所へ降りたまま行方が分からなくなっている。そんな彼を探すために墓所へ乗り込んだジャンだったが、この地下４層で悲しい事実を知ることになる。
父の剣ドラゴンソードを受け継ぎ、闇の世界に通じているといわれる前王の墓所、地下５層をめざそう。



ムーンライトソード

地下５層では地下牢で会った妖精がジャンを待っている。この妖精に、ドラゴンソードの光を取り戻してもらい、地下１層から３層までの竜の紋章の扉の封印を解放しよう。各層にある竜の紋章の扉の部屋に戻ると、最終の装備を手に入れることができるぞ。
最後の敵、闇の者のもとへ行くにはジャンの勇気が試される。思い切って足を踏み出せば道が開けるはずなので、進んでみよう。きっと闇の扉を閉ざすことができるはずである。











19 STORY KING'S FIELD II

ヴァーダイトの森の奥には古びた石碑があり、ハイエルフの古代文字で何らかの文章が刻まれている。それは途中まで解析され、こう書かれていることがわかっている。
【青い光を伴った巨大な船が天から墜ち、島の地中深く沈んだ】

ジャンが再び地上に戻った時には、彼が父の姿を探しに墓所へ入ってから、すでに6月(むつき)が過ぎ去っていた。城門の守備隊は唯独り墓所から還ってきた彼を目に留め、城壁の中の宿へと迎え入れた。ジャンは己の父の事に加え、魔族の正体を現した国王との戦いについて話し、ムーンライトソードを皆に掲げた。話を聞いた皆は驚き、偉業を成し遂げた若者を讃え国を委ねた。これがヴァーダイト皇王アルフレッドI世誕生のいきさつである。

ジャンは聖剣と共に国の象徴となり、善政を敷いた。この小さな国には平穏が戻り、数年の時間

95

21,JULY,95 ON SALE

青い光を伴った巨大な船が天から墜ち、島の地中深く沈んだ。

が流れていった。

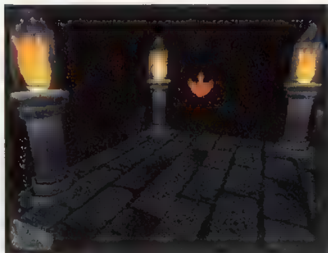
だが、悪夢はこれまでの静けさを嘲笑うかの如く現れ、平穏は突如として崩れ去った。国境にあるヌエツという村に魔物が出現し、人々を襲い始めたのである。大陸は再び災いの闇に包まれようとしていた。皇王は幾度となく討伐に出かけ、城に戻った。だが、そんなおり宝物庫から、国の象徴でもあるムーンライトソードが奪われていることが判明した。選ばれし者のみが扱うことのできる聖剣を一体何者が持ち出したのか？

ジャンは一連の出来事に何か大きな力が働いているような不安を覚えていた。そんなとき、旧い友人である隣国の皇子アレフ·ガルーシャ·レグナスが城を訪れており、不安を抱えた皇王は彼に相談を持ちかけることにした。

魔獣の出現と聖剣強奪の話を聞き終え、アレフは森の奥深くに住むエルフたちの言い伝えを思い出していた。

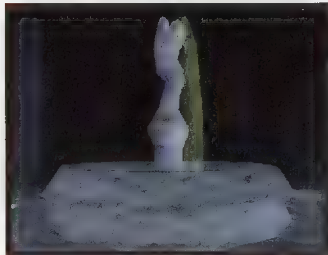
「島には太古に落ちてきた眠れる者がおり、決して近づいてはならない。」

アレフはジャンに今回の事件に関する全ての調査を任せるよう申し出た。「大きな力」と「眠れる者」の正体を確かめてみたかったのである。だが、メラナット島へ向け船を出したアレフには、想像より大きな困難が待ち構えていた。彼の船は突然どこから現れたともしれぬ魔物の群により、瞬時に粉々にされてしまったのである。浜辺に打ち上げられ穏やかな波の音に気付いたアレフは唯独りであった。彼は浜の岩礁に倒れかかっており、身につけていた装備は全て失っていた。島を見据えた彼は、その様相にただならぬ雰囲気を感じ取った。だが、唯一ブーツに残っていたダガーを右手に取ると、生きながらえたことのみに自らを奮い立たせ、暗い浜辺を歩き出した。この島に眠る何者かの正体を暴き、友の剣を取り戻すのだという堅い決意の元に。



西の海辺

アレフが乗った船が魔物に襲われ、奇跡的に流れ着いたところが、このメラナット島の西の海辺である。この海辺には浅瀬があるので、少ない範囲であれば歩き回ることができるといわれている。
近くにある回復の泉とセーブポイントを見つけたら、徐々に冒険の範囲を広げていこう。海辺からよく見えている灯台に登ってみると新しい発見があるかもしれない。



シースの泉

遥か昔、白い竜「シース」を唯一の崇拝の対象としていた古代のハイエルフたちは、彼らの神が住むという島へ渡りその信仰の証として神殿を築き始めた。しかし、多くの者がこの島の毒に冒され次々と倒れていったという。このとき、シースより与えられた回復の水の流れる泉が、シースの泉である。今はこの泉の水を解放することのできる竜の石が１つしか納められていないため、３つの内２つの水がせき止められたままになっている。全ての封印が解かれた泉には、傷ついた体と精神力を癒すことのできる金色の水が溢れ出すといわれている。泉の側に海賊オールド・ハンドのメッセージが残されていることから、彼はこの泉について何か知っていたのかもしれない。



小鉱山

南部集落を抜けて奥に進むと小さい鉱山がある。昔この鉱山で魔導師の姿を見た者がおり、もしかしたら何かが隠されているかもしれない。
小鉱山入口のすぐ隣に細い通路があり、その奥にファイ・ファトという男が身を隠している。彼はこの島を出たがっているが、そのために必要なアイテムを取りに行くことができないため、通りかかった者に取り引きを持ちかけて手に入れようとしている。彼はシースの像や水晶の瓶など手に入りにくい物ばかり要求してくるが、その代わりに便利な物と交換してくれるので、願いを聞いておこう。





ターマイトの巣

中央集落に住むクロラ・アムガンの息子サンドルが、どこかに行ったまま戻ってこないという。近くには凶暴なターマイトの住む巣があり、サンドルはそこにいる可能性が高い。小鉱山にいたランド・フェラーの話によるとターマイトは矢に弱いらしいので、ぜひ弓矢系の武器を手に入れてから巣に向かいたい。また、ここのターマイトはパラライズを使ってくるのでブラッドストーンをいくつか用意してから向かおう。







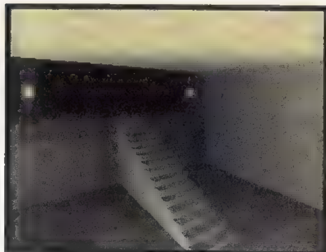
海賊の洞窟

西の海辺には海賊の洞窟があるという。どうやら海賊たちは船を使ってそこに出入りしていたらしく、通常に歩いて行ってもたどり着くことができない。中央集落に住むサンドルの話によると、海辺にある崖の横に付いている足場から飛び降りたところに何かがあるらしいが、あの場所はかなりの高さがあるので飛び降りたときのダメージを考えると、体力の少ないときは止めた方が身のためである。

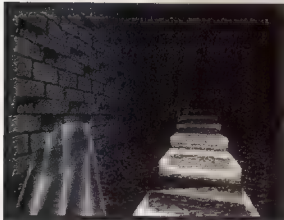


オールドハンドの洞窟

かつてこの辺りの海にいた海賊の１人オールドハンドは、手に入れた宝を独り占めにしようとして秘密の隠れ家を滝の裏の奥に作り隠した。しかし仲間にそのことを知られ、殺されてしまったという。海賊たちはオールドハンドの洞窟を探し回ったが結局見つけることができず、鍵はいまだに海賊の洞窟に残されている。シースの泉の入り口付近に彼のメッセージが残っていることから、もしかしたらあの泉に関係した宝もこの洞窟に隠されているかもしれない。



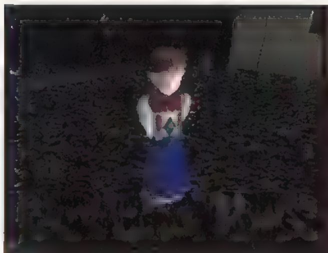


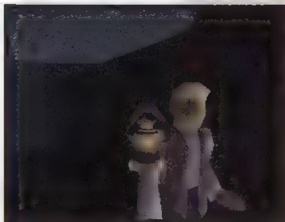


城壁

現在の大陸北方3国がまだ1つの国だったころ、その魔力により「風の王」と呼ばれたハーバイン3世がこの島に城を築こうと考え、多数の兵や職人と共に海を渡った。島には古代のハイエルフが残した財宝が眠っており、それを掘り出しては城に運び込ませていたという。その宝を守護するために、自らの魔力を込めて描き上げた自画像で封印を施したり、風の柱を使って城の上部に宝箱を置いて隠したという。王が去った今でもこれらの宝は残されたままになっているので、ぜひとも手に入れよう。国王の絵の封印を解くには、この絵を破壊するしかない。また城の上部へは、風の笛を使えば柱の間から橋が架かり登っていくことができるらしい。



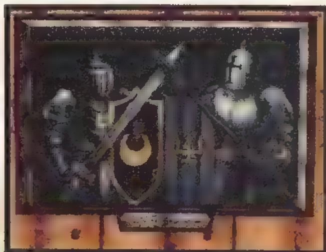






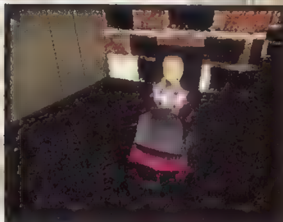
東の集落

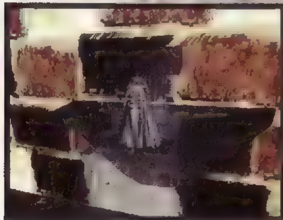
ハーバイン3世の城跡を通って跳ね橋の後ろへと進むと、東の集落の近くに出ることができる。東の集落にはまだ幼い少女ジジが、大鉱山に行ったまま帰らない父親を待って1人たたずんでいる。大鉱山にある暗闇の洞窟・毒の洞窟・地霊の洞窟・エルフの洞窟はどこも大変危険な場所であるため、彼女の父親が無事でいるかどうかは分からないが、彼はジジとお揃いのシースの涙という首飾りを身に付けているので、もし命を落としていたらシースの像を使ってあげよう。像が身代わりになって彼の命を救ってくれるはずである。
また、近くの共同墓地にはハリスという老水晶掘りがいる。彼は友人の墓を見守ってここに居るが、水晶掘りの宝であるささやきの鐘を持っているらしい。ジジを実の孫のようにかわいがっているので、彼女の願いをかなえてあげれば、お礼に鐘をくれるかもしれない。



東の海辺

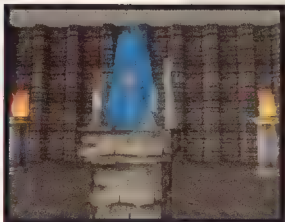
共同墓地を抜けると海辺の対岸に民家が1つある。ここはジジが話していたレオンの家であるが、家の前には1人の老婦人が座っているだけである。彼女は、古代のハイエルフの子孫でカレンという。彼女は教王に連れ去られた息子を救ってくれとシースの像を持たせてくれる。シースの像は水晶で造られた像で、死者の魂さえ呼び戻すといわれており、今ではカレンの息子レオンしか造れる者はいない。どうやら彼は大鉱山の奥にある教王の地下牢に連れて行かれたらしい。彼さえいればシースの像を造ってもらうことができるので、助け出しに行こう。また、レオンの家の中には戦士の絵という大きな絵が飾られている。この絵に隠された意味は後々分かるので、よく見ておこう。













エルフの神殿

古代のハイエルフが大陸より移り住み、シースのために築き上げたのがこのエルフの神殿である。シースの加護により毒から身を守り、神殿を築き上げたハイエルフたちであったが、地底より現れる魔物には無力であった。大陸からやってきた戦士メレル・ウルが多くの魔物を倒したが、こころざし半ばにして倒れてしまい希望を失ったハイエルフたちはシースの黒い石に封印を施し、この島から去っていったという。
ここで命を落としたハイエルフの霊の多くは、自分が何者であったかさえわからず神殿の中をさまよっている。ただ高僧であったオルウェだけはその意識を残し、メレル・ウルの遺志を継いで、眠れる者を倒すことのできる戦士が現れるのを待ち望んでいるという。聖者の墓を見付けたら、オルウェの思念と会話を交わしてみよう。壁に刺さっているメレル・ウルの剣を手に入れることができるようになる。



神殿の鍵

ハイエルフが島を去ったとき、神殿にはダイヤル式の鍵が掛けられ神殿ごと封印された。しかし、その鍵は魔物の手によって海に打ち捨てられたといわれている。その後１つはハーバイン王が手に入れ、もう１つは未だ海の中か海の魔物が持っているという。この鍵はダイヤルの組み合わせが分からない限り役に立つことはないといわれ、組み合わせにはエルフの戦士が持つ盾の紋章が使われている。後にこの解除法は戦士の絵として残されたという。



ダーククリスタル

シースにより、眠れる者を打ち倒すための道具として与えられたのがこのダーククリスタルである。エルフの鍵により封印されたこの黒い石からは、とてつもない威力を秘めた剣が造られるといわれているが、かなりの腕を持つ細工師にしか扱うことができない。当時のハイエルフはこのクリスタルを生まれ変わらせることができなかったが、シースの像を造り上げた水晶細工師のレオン・ショアになら、最高の剣を生み出すことができるだろう。





19 STORY KING'S FIELD III

エレギリア大陸の北方、はてしないほどの深き森の奥、小国にはムーンライトソードと共に新たな聖剣ダークスレイヤーがもたらされた。２本の聖剣は２度と使われる日が来ぬようにとの願いを込めて古の塔に封印され、大陸には平穏な時が流れていた。しかし、ジャンとアレフはシースそしてギーラが未だこの世界に在るような気がしてならなかった。

アレフがメラナット島から戻ってちょうど5年を迎えた日､ヴァーダイトでは感謝祭が行われており､皆この平和で豊かな時が永遠であるようにと祈りを捧げていた。ジャンとアレフは互いに語った。このまま永遠の時が流れればどれほど幸せなことかと…

それから数日後の雨の夜、古の塔に大きな雷が落ち、ジャンは突如病に伏した。ひとつきの間床から動くことさえかなわず、命さえ危ぶまれた。その後一夜にしてジャンは回復し皆を喜ばせたが、彼の性格は以前とは変わり果てていた。狂気に走ったが如く民を迫害し、再び現れだした魔物は放置され、国は次第に荒れていった。

グラナティキに帰っていたアレフが再びジャン

96 21, JUNE, 96 ON SALE

アレフがその命と引き替えに封印を施してから10年の時が流れた。

を見たとき、彼はすぐその変化に気がついた。アレフはジャンが何者かに取り憑かれていることを察知し、幾度となく祓いの儀式を試みた。しかしそれが叶うことはなく、取り憑いた者の強大さはただ増しているようであった。既にヴァーダイトを救うためにはジャンを倒すしかなく、アレフは命を賭けてジャンと戦うことを決意した。だが聖剣を求め向かった古の塔には、2つに折れ輝きを失ったムーンライトソードが残されるのみであり、城に戻ったアレフの目には狂気を増すジャンの姿が映っていた。

聖剣を待たぬアレフに残された手段は、ジャンを城ごと封印することだけであった。アレフは光の魔力のみを残し、他の力をそれぞれ4人の魔導師に託して城を望む丘に立った。
皆が見守る中、純粋な光の魔導師となったアレフがその全ての力を折れた聖剣ムーンライトソードに与えると、剣は少しばかり輝きを見せた。やがて城門へと向けて放たれた光は城全体を包み込み、その周りともども封印したのである。

封印に成功したアレフだったが既に立ち上がる力さえなく、ジャンの息子ライルを呼びよせ、己の運命を告げるのであった。
「やがて私の封印が打ち破られる時までに、おまえはこの4人の者から力を受け継ぎ、国を救わねばならない。私が封印したのはおまえの父ではない。ジャンの願いは人々が平穏に暮らせる国をつくることなのだから。運命を受け入れ、やがて来る戦いの日を迎えよ。かつて皆が愛した父のために…」
アレフはその言葉を最後まで言い終えることなく、天の人となってしまった。

アレフに命を託されたライルはアレフの友人であるハイエルフの水晶細工師レオンに預けられた。そして、アレフがその命と引き替えに封印を施してから10年の時が流れ、17歳の若者に成長したライル・ウォリシス・フォレスターはこのときより孤独な旅に出ることになったのである。





クイスト

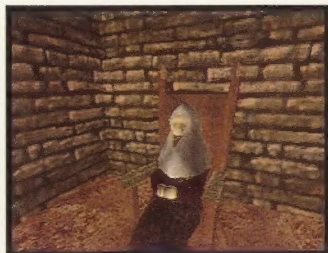
ライルの旅の始まりの地になるクイストでは、封印の日にレオンの導きにより移り住んだ者がいくらか生活している。
中には、店を開いている者もいるので、必要な物を整えて旅に出よう。ここには亡くなった王妃の墓もあるので、旅から戻ったときはお参りに行くといい。
また、ライルは泳げないので、水には近寄らない方が身のためである。セーブはこまめに行い、データは複数持っておいたほうがいいだろう。

Si
Ale
ir eph la
placed
exchang
his own
isk

Ten years later, Lyle, Wolysses,
having reached seventeen yea

III





古戦場

城に近いこの地は、ロドムの守備隊と魔物たちの戦いが最も激しく行われた場所である。ここでは、ソニア・レアティという老婦人に出会う。彼女は、戦場に行ったまま帰らない息子を探してこの地に移り住んで来たが、魔物が多くてこれ以上先に進めずに困っている。夢で助けを求めている息子に渡して欲しいと「おまもり」を預けられるので、代わりに届けてあげよう。また、おまもりを渡した後は忘れずにソニアのもとへ報告に訪れてあげると、お礼にヴァーダイトの地図を譲ってくれる。この地図には、これから向かうであろう場所が記されているので、この先に続く長い冒険に役立てていこう。

and Forester,
rs of age, embark on a solitary journey.



FROM SOFTWARE
株式会社フロム・ソフトウェア
ユーザー・サポート　TEL. 03-3320-6031（月～金/PM1:00～PM5:00）

NOT FOR SALE